

# Japan Disc Dog National Network

DTI

EntryNo. 1 Player'sName Kosuke  
 phone \_\_\_\_\_  
 address \_\_\_\_\_

Canine'sName Greedy  
 fax又はe-mail \_\_\_\_\_  
 Judge Sign \_\_\_\_\_

## Division I

### ■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8	2R	Penalty	2R計
ポイント	4.50	4.50	4.50	3.50	4.50	4.50	0.00	0.00	22.50	0.00	22.50

### ■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.35	2.38		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.36	2.38		
3	Athleticism	ボルティング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.38	2.40	1R ①	3R ①
4	Grip	パタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.38	2.35	9.47	9.51

Player Elements 10点満点(エキスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティーンはフィールド全体を使って予定通りに行われ、異なった方向、距離のスローを取り入れているか。	2.25	2.30		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.30	2.30		
7	Disc Management	途切れることのない演技、継ぎ目のない予定通りのトス&スローとディスク回収ができているか。	2.29	2.31	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.25	2.28	9.09	9.19

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.15	2.15		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.13	2.15		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチプルトリックを行っているか。	2.26	2.23		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.32	2.30		
13	Team Movement	犬、人がともにスピンしたりするシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	2.30	2.32		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.26	2.26	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.22	2.26	9.14	9.14

1st

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	23	トス&スロー数	26	×10=エキスキューション	1R ④	8.85
----	-----------	------	----	---------	----	---------------	------	------

2nd

Execution 10点満点

16	エキスキューション	キャッチ	21	トス&スロー数	25	×10=エキスキューション	1R	3R	1R計	3R計
							0.00	0.00	36.55	36.24
							Penalty			

1R計 ×1.5 **54.82** +2R **22.50** +3R計 ×1.5 **54.36** =総合 **131.68**

順位 **3**

# Japan Disc Dog National Network

DTI

EntryNo. 2 Player'sName Osamu Kakiuchi  
 phone \_\_\_\_\_  
 address \_\_\_\_\_

Canine'sName Kid  
 fax又はe-mail \_\_\_\_\_  
 Judge Sign \_\_\_\_\_

## Division I

### ■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	4.50	4.00	4.00	4.50	4.00	4.00	0.00	0.00	21.00	0.00	21.00

### ■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.20	2.15		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.10	2.10		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.25	2.25	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.10	2.05	8.65	8.55

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティーンはフィールド全体を使って予定通りに行われ、異なった方向、距離のスローを取り入れているか。	2.12	2.15		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.13	2.16		
7	Disc Management	途切れることのない演技、継ぎ目のない予定通りのトス&スローとディスク回収ができているか。	2.13	2.18	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.16	2.20	8.54	8.69

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.19	2.21		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.18	2.18		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.18	2.19		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.25	2.27		
13	Team Movement	犬、人がともにスピンしたりするシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	2.09	2.09		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.10	2.10	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.19	2.15	8.81	8.85

1st Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	23	トス&スロー数	26	×10=エクスキューション	1R ④
							8.85

2nd Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	24	×10=エクスキューション	3R ④
							8.33

1R	3R	1R計	3R計
0.00	0.00	34.85	34.42

1R計 ×1.5	52.27	+2R	21.00	+3R計 ×1.5	51.64	=総合	124.90	順位	9
----------	-------	-----	-------	-----------	-------	-----	--------	----	---

# Japan Disc Dog National Network

DTI

EntryNo. 3 Player'sName Lucka  
 phone \_\_\_\_\_  
 address \_\_\_\_\_

Canine'sName Megan  
 fax又はe-mail \_\_\_\_\_  
 Judge Sign \_\_\_\_\_

## Division I

### ■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	4.00	4.00	4.50	4.00	4.00	4.00	4.50	0.00	21.00	0.00	21.00

### ■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.25	2.35		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.30	2.35		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.30	2.40	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.30	2.35	9.15	9.45

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティーンはフィールド全体を使って予定通りに行われ、異なった方向、距離のスローを取り入れているか。	2.18	2.20		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.20	2.23		
7	Disc Management	途切れることのない演技、継ぎ目のない予定通りのトス&スローとディスク回収ができているか。	2.20	2.21	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.22	2.25	8.80	8.89

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.20	2.20		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.19	2.19		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.20	2.20		
13	Team Movement	犬、人がともにスピンしたりするシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	2.29	2.29		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.10	2.10	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.19	2.19	8.88	8.88

1st

Execution 10点満点			1R ④
16	エクスキューション	キャッチ <u>21</u> ×10=エクスキューション	8.40

2nd

Execution 10点満点			3R ④
16	エクスキューション	キャッチ <u>22</u> ×10=エクスキューション	8.80

1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty <u>0.00</u>	<u>0.00</u>	35.23	36.02

1R 計 ×1.5 <u>52.85</u>	+2R <u>21.00</u>	+3R 計 ×1.5 <u>54.03</u>	=総合 <u>127.88</u>	順位 <u>6</u>
------------------------	------------------	-------------------------	-------------------	-------------

# Japan Disc Dog National Network

DTI

EntryNo. Player'sName

4 Mona

Canine'sName

Haribo

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

## Division I

### ■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	4.00	4.50	4.50	4.50	4.50	4.50	0.00	0.00

22.50

Penalty  
0.00

2R  
22.50

### ■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.38	2.30
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリーブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.37	2.35
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.35	2.30
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.38	2.35

1R ①  
9.48

3R ①  
9.30

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティーンはフィールド全体を使って予定通りに行われ、異なった方向、距離のスローを取り入れているか。	2.28	2.29
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.32	2.30
7	Disc Management	途切れることのない演技、継ぎ目のない予定通りのトス&スローとディスク回収ができているか。	2.31	2.29
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.30	2.29

1R ②  
9.21

3R ②  
9.17

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.28	2.28
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.30	2.30
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.25	2.22
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.27	2.29
13	Team Movement	犬、人がともにスピンしたりするシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	2.28	2.28
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.20	2.20
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.23	2.23

1R ③  
9.13

3R ③  
9.15

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	21	トス&スロー数	23	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④  
9.13

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	20	トス&スロー数	24	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④  
8.33

1R  
Penalty 0.00

3R  
0.00

1R 計  
36.95

3R 計  
35.95

1R 計 ×1.5 55.43 + 2R 22.50 + 3R 計 ×1.5 53.93 = 総合 131.86

順位 2

# Japan Disc Dog National Network

DTI

EntryNo. 5 Player'sName Andrea Rigler  
 phone \_\_\_\_\_  
 address \_\_\_\_\_

Canine'sName Leap  
 fax又はe-mail \_\_\_\_\_  
 Judge Sign \_\_\_\_\_

## Division I

### ■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	4.50	0.00	0.00	4.50	4.50	4.50	4.50	0.00	22.50	0.00	22.50

### ■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.25	2.28		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.30	2.38		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.30	2.30	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.20	2.25	9.05	9.21

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティーンはフィールド全体を使って予定通りに行われ、異なった方向、距離のスローを取り入れているか。	2.10	2.22		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.20	2.21		
7	Disc Management	途切れることのない演技、継ぎ目のない予定通りのトス&スローとディスク回収ができているか。	2.20	2.21	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.20	2.22	8.70	8.86

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.15	2.19		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.20	2.20		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.20	2.20		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.26	2.28		
13	Team Movement	犬、人がともにスピンしたりするシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	2.20	2.20		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.18	2.21	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.20	2.23	8.86	8.92

1st

Execution 10点満点			1R ④
16	エクスキューション	キャッチ <u>24</u> × トス&スロー数 <u>28</u> × 10 = エクスキューション	8.57

2nd

Execution 10点満点			3R ④
16	エクスキューション	キャッチ <u>22</u> × トス&スロー数 <u>25</u> × 10 = エクスキューション	8.80

1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty <u>0.00</u>	<u>0.50</u>	35.18	35.29

1R 計 × 1.5 <u>52.77</u>	+ 2R <u>22.50</u>	+ 3R 計 × 1.5 <u>52.94</u>	= 総合 <u>128.21</u>	順位 <u>5</u>
-------------------------	-------------------	---------------------------	--------------------	-------------

# Japan Disc Dog National Network

DTI

EntryNo. Player'sName

6 Shaun

Canine'sName

Gattuzo

phone

fax又はe-mail

address

Judge Sign

## Division I

### ■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8
ポイント	4.50	4.50	4.00	4.00	4.00	4.00	0.00	0.00

21.00

Penalty  
0.00

2R  
21.00

### ■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.28	2.20
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.28	2.25
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.38	2.30
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.25	2.20

1R ①  
9.19

3R ①  
8.95

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)

			1R	3R
5	Field Presentation	ルーティーンはフィールド全体を使って予定通りに行われ、異なった方向、距離のスローを取り入れているか。	2.28	2.28
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.31	2.29
7	Disc Management	途切れることのない演技、継ぎ目のない予定通りのトス&スローとディスク回収ができているか。	2.30	2.29
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.26	2.25

1R ②  
9.15

3R ②  
9.11

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)

			1R	3R
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.33	2.36
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	0.00	0.00
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.25	2.25
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.29	2.23
13	Team Movement	犬、人がともにスピンしたりするシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	2.33	2.30
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.23	2.20
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.30	2.30

1R ③  
9.25

3R ③  
9.21

1st

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	19	トス&スロー数	23	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

1R ④  
8.26

2nd

Execution 10点満点

16	エクスキューション	キャッチ	14	トス&スロー数	22	×10=エクスキューション
----	-----------	------	----	---------	----	---------------

3R ④  
6.36

1R 0.00  
3R 0.00  
Penalty

1R 計  
35.85

3R 計  
33.63

1R 計 ×1.5 53.78 +2R 21.00 +3R 計 ×1.5 50.45 =総合 125.23

順位 8

# Japan Disc Dog National Network

DTI

EntryNo. 7 Player'sName Heather Gallagher  
 phone \_\_\_\_\_  
 address \_\_\_\_\_

Canine'sName Ava  
 fax又はe-mail \_\_\_\_\_  
 Judge Sign \_\_\_\_\_

## Division I

### ■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	3.50	3.00	3.50	3.00	3.50	4.00	4.50	0.00	19.00	0.00	19.00

### ■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.30	2.15		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.25	2.20		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.26	2.20	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.28	2.10	9.09	8.65

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティーンはフィールド全体を使って予定通りに行われ、異なった方向、距離のスローを取り入れているか。	2.15	2.20		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.20	2.20		
7	Disc Management	途切れることのない演技、継ぎ目のない予定通りのトス&スローとディスク回収ができているか。	2.20	2.21	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.18	2.19	8.73	8.80

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.13	2.10		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.16	2.16		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.00	2.00		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.21	2.01		
13	Team Movement	犬、人がともにスピンしたりするシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	2.18	2.18		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.20	2.18	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.18	2.15	8.77	8.67

1st

Execution 10点満点			1R ④
16	エクスキューション	キャッチ <u>23</u> × トス&スロー数 <u>26</u> × 10 = エクスキューション	8.85

2nd

Execution 10点満点			3R ④
16	エクスキューション	キャッチ <u>18</u> × トス&スロー数 <u>25</u> × 10 = エクスキューション	7.20

1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty <u>0.00</u>	<u>0.00</u>	35.43	33.32

1R 計 × 1.5 <u>53.15</u>	+ 2R <u>19.00</u>	+ 3R 計 × 1.5 <u>49.98</u>	= 総合 <u>122.13</u>	順位 <u>10</u>
-------------------------	-------------------	---------------------------	--------------------	--------------

# Japan Disc Dog National Network

DTI

EntryNo. 8 Player'sName Michaela Androva  
 phone \_\_\_\_\_  
 address \_\_\_\_\_

Canine'sName Annakim  
 fax又はe-mail \_\_\_\_\_  
 Judge Sign \_\_\_\_\_

## Division I

### ■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	4.50	4.50	4.50	4.50	3.50	4.50	0.00	0.00	22.50	0.00	22.50

### ■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.28	2.28		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.28	2.30		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.25	2.28	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.26	2.28	9.07	9.14

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティーンはフィールド全体を使って予定通りに行われ、異なった方向、距離のスローを取り入れているか。	2.19	2.21		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.23	2.25		
7	Disc Management	途切れることのない演技、継ぎ目のない予定通りのトス&スローとディスク回収ができているか。	2.25	2.28	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.20	2.25	8.87	8.99

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	0.00	0.00		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.18	2.23		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.27	2.30		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.20	2.20		
13	Team Movement	犬、人がともにスピンしたりするシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	2.25	2.26		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.13	2.16	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.22	2.25	8.94	9.04

1st

Execution 10点満点			1R ④
16	エクスキューション	キャッチ <u>22</u> × トス&スロー数 <u>25</u> × 10 = エクスキューション	8.80

2nd

Execution 10点満点			3R ④
16	エクスキューション	キャッチ <u>22</u> × トス&スロー数 <u>25</u> × 10 = エクスキューション	8.80

1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty <u>0.00</u>	<u>0.00</u>	35.68	35.97

1R 計 × 1.5 <u>53.52</u>	+ 2R <u>22.50</u>	+ 3R 計 × 1.5 <u>53.96</u>	= 総合 <u>129.98</u>	順位 <u>4</u>
-------------------------	-------------------	---------------------------	--------------------	-------------



# Japan Disc Dog National Network

DTI

EntryNo. 9 Player'sName Koichi Nanba  
 phone \_\_\_\_\_  
 address \_\_\_\_\_

Canine'sName Sol  
 fax又はe-mail \_\_\_\_\_  
 Judge Sign \_\_\_\_\_

## Division I

### ■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	4.50	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	0.00	0.00	20.50	0.00	20.50

### ■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.20	2.10		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.20	2.20		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.25	2.20	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.28	2.25	8.93	8.75

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティーンはフィールド全体を使って予定通りに行われ、異なった方向、距離のスローを取り入れているか。	2.13	2.20		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.20	2.22		
7	Disc Management	途切れることのない演技、継ぎ目のない予定通りのトス&スローとディスク回収ができているか。	2.18	2.21	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.18	2.20	8.69	8.83

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.15	2.18		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.16	2.18		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.21	2.21		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.19	2.21		
13	Team Movement	犬、人がともにスピンしたりするシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	2.05	2.05		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.15	2.13	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.19	2.19	8.75	8.79

1st

Execution 10点満点			1R ④
16	エクスキューション	キャッチ <u>28</u> × トス&スロー数 <u>31</u> × 10 = エクスキューション	9.03

2nd

Execution 10点満点			3R ④
16	エクスキューション	キャッチ <u>27</u> × トス&スロー数 <u>33</u> × 10 = エクスキューション	8.18

1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty <u>0.00</u>	<u>0.00</u>	35.40	34.55

1R 計 × 1.5 <u>53.10</u>	+ 2R <u>20.50</u>	+ 3R 計 × 1.5 <u>51.83</u>	= 総合 <u>125.43</u>	順位 <u>7</u>
-------------------------	-------------------	---------------------------	--------------------	-------------

# Japan Disc Dog National Network

DTI

EntryNo. 10 Player'sName Yachi

phone \_\_\_\_\_

address \_\_\_\_\_

Canine'sName Woof!!

fax又はe-mail \_\_\_\_\_

Judge Sign \_\_\_\_\_

## Division I

### ■ Toss & Fetch Game (90秒) 得点の上位5投のみカウント ※22.5点満点

スロー	1	2	3	4	5	6	7	8		Penalty	2R
ポイント	4.50	4.50	4.50	4.50	0.00	3.50	0.00	0.00	21.50	0.00	21.50

### ■ Freestyle (120秒)

Canine Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
1	Prey Drive	ルーティーン全体を通じて犬の集中力が持続されているか。	2.45	2.50		
2	Retrieval	手元・足元・遠距離のドロップなどや、リトリブの種類、ディスクを追いかけキャッチする能力を見せているか。	2.40	2.45		
3	Athleticism	ボルテイング、フリップ、ラン、スタンドにおけるジャンプや着地での能力および安定度は表現されているか。	2.45	2.48	1R ①	3R ①
4	Grip	バタフライなどの難しいキャッチ、ディスクへの正しい取り扱いや、優れたキャッチを表現しているか。	2.50	2.50	9.80	9.93

Player Elements 10点満点(エクスキューションに直接は影響されない項目)			1R	3R		
5	Field Presentation	ルーティーンはフィールド全体を使って予定通りに行われ、異なった方向、距離のスローを取り入れているか。	2.40	2.49		
6	Release Diversity	少なくとも3種類以上のリリースやグリップを実行しているか。スキルを発揮しているか。	2.34	2.47		
7	Disc Management	途切れることのない演技、継ぎ目のない予定通りのトス&スローとディスク回収ができているか。	2.36	2.48	1R ②	3R ②
8	Rhythmic Team	トリックやマヌーバ(一連のシリーズ)間の移行が、リズムカルかつスムーズに構成されているか。	2.41	2.50	9.51	9.94

Team Elements 10点満点(以下の7項目の内、得点の高い4項目を採点)			1R	3R		
9	Two Different Overs	2種類以上の正しいオーバートリックを行っているか。	2.36	2.40		
10	Two Different Vaults	2種類以上の正しいボルトトリックを行っているか。	2.32	2.40		
11	Multiple Segment	3枚以上の正しいマルチブルトリックを行っているか。	2.36	2.40		
12	Dog Catch	犬がディスクを、人がその犬をキャッチするドッグキャッチトリックを行っているか。	2.40	2.40		
13	Team Movement	犬、人がともにスピンしたりするシンクロやダンス、スツールなどコーディネイト(リズムック)ムーブを行っているか。	2.23	2.40		
14	Passing Segment	スルーキャッチやボルト、オーバーなどを含む連続した直線的な3回以上のパッシングトリックを行っているか。	2.30	2.40	1R ③	3R ③
15	Directional Distance	ジグザグやサークルアウトラインなど、犬がハンドラーから距離のある4連続以上のディスクキャッチを行うトリックを行っているか。	2.30	2.40	9.44	9.60

1st

Execution 10点満点			1R ④
16	エクスキューション	キャッチ <input type="text" value="25"/> × トス&スロー数 <input type="text" value="25"/> × 10 = エクスキューション	10.00

2nd

Execution 10点満点			3R ④
16	エクスキューション	キャッチ <input type="text" value="25"/> × トス&スロー数 <input type="text" value="25"/> × 10 = エクスキューション	10.00

1R	3R	1R 計	3R 計
Penalty <input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	38.75	39.47

1R 計 × 1.5 <input type="text" value="58.13"/>	+ 2R <input type="text" value="21.50"/>	+ 3R 計 × 1.5 <input type="text" value="59.21"/>	= 総合 <input type="text" value="138.83"/>	順位 <input type="text" value="1"/>
---	---	---	--	-----------------------------------